Marque-pages
(planche 1 sur 2)

sur toute la page : L'**égrégore** donne corps à nos peurs.	sur toute la page : La **forêt** envahit tout.	sur toute la page : Les **horlas** se tiennent tapis près de nous.
en début de page : Un personnage est en proie à une hantise.	en début de page : Tu as besoin de l'aide des autres biblionautes.	en début de page : Un personnage s'adresse à toi.
en milieu de page : Tu as besoin de l'aide des autres biblionautes.	en milieu de page : Le décor est brutalement conquis par la forêt.	en milieu de page : Une émotion s'empare de toi.
avant la fin de la page : Un personnage s'adresse à toi.	avant la fin de la page : Tu dois faire une action dans le livre.	avant la fin de la page : Tu aperçois ou rencontres un horla.

Marque-pages
(planche 2 sur 2)

sur toute la page : L'**emprise** transforme tout.	sur toute la page : Le monde est en **ruine**.	sur toute la page : L'**oubli** nous ronge
en début de page : Le décor ou un personnage se transforme.	en début de page : Un personnage est frappé par la ruine.	en début de page : Tu dois faire une action dans le livre.
en milieu de page : Tu dois faire une action dans le livre.	en milieu de page : Une émotion s'empare de toi.	en milieu de page : Un personnage oublie un peu, beaucoup…
avant la fin de la page : Tu as besoin de l'aide des autres biblionautes.	avant la fin de la page : Un personnage s'adresse à toi.	avant la fin de la page : Une émotion s'empare de toi.

Cartes Orfraie et Enracine, verso

ENRACINE

Instructions / Verso :

[NB : les 2 versos sont pareils]

Tu es Enracine.
Lis ceci en silence.

Lors d'une précédente expédition, tu as dû rester dans le livre pour empêcher que Millevaux n'envahisse le monde réel. Tu as ensuite erré dans le multivers des livres et on vient te récupérer ici, au début du livre. Tu retrouves l'usage de ton corps, mais ce n'est que temporaire, il te faudra attendre la fin du livre et qu'on puisse t'en faire sortir pour que tu sois définitivement tirée d'affaire. Mais ce n'est pas gagné d'avance (voir la carte *Orfraie*).

Choisis une carte au hasard et mets l'autre de côté face cachée.

Tu peux choisir de consulter en secret le recto de la carte que tu as gardée ou t'en abstenir (tu ne sauras pas alors si tu es restée toi-même ou si ton esprit est possédé par un dangereux horla).

Décris ensuite de façon évasive dans quel livre tu es, afin que l'équipe puisse aller t'y chercher (il s'agit du livre qui fera l'objet de votre exploration du jour). Raconte ensuite le dernier livre que tu as vécu, alors que tu errais dans le multivers des livres, avant qu'on vienne te secourir, et comment cette expérience t'a profondément transformée. Puis laisse la parole à la personne qui va explorer la première page de ce nouveau livre.

ENRACINE

Instructions / Verso :

[NB : les 2 versos sont pareils]

Tu es Enracine.
Lis ceci en silence.

Lors d'une précédente expédition, tu as dû rester dans le livre pour empêcher que Millevaux n'envahisse le monde réel. Tu as ensuite erré dans le multivers des livres et on vient te récupérer ici, au début du livre. Tu retrouves l'usage de ton corps, mais ce n'est que temporaire, il te faudra attendre la fin du livre et qu'on puisse t'en faire sortir pour que tu sois définitivement tirée d'affaire. Mais ce n'est pas gagné d'avance (voir la carte *Orfraie*).

Choisis une carte au hasard et mets l'autre de côté face cachée.

Tu peux choisir de consulter en secret le recto de la carte que tu as gardée ou t'en abstenir (tu ne sauras pas alors si tu es restée toi-même ou si ton esprit est possédé par un dangereux horla).

Décris ensuite de façon évasive dans quel livre tu es, afin que l'équipe puisse aller t'y chercher (il s'agit du livre qui fera l'objet de votre exploration du jour). Raconte ensuite le dernier livre que tu as vécu, alors que tu errais dans le multivers des livres, avant qu'on vienne te secourir, et comment cette expérience t'a profondément transformée. Puis laisse la parole à la personne qui va explorer la première page de ce nouveau livre.

ORFRAIE

Tu es Orfraie.
Tu vas lire la dernière page.

Lors de son errance, Enracine été doublement maudite :
☙ **Elle est peut-être possédée** par un horla malveillant.
☙ **Les autres biblionautes doivent lui tourner le dos** lors de ce périple.

☙ **Si tu te retournes pour la contempler**, tu verras si elle est possédée par un horla ou non.
☙ **Si Enracine est possédée par un horla**, tu pourras l'exorciser à condition de laisser ton esprit se faire envahir par Millevaux (ce sera brutal mais soignable à long terme).
☙ **Si Enracine avait l'esprit pur**, elle sera emportée par les racines car tu as brisé un tabou en la contemplant. Enracine peut cependant fermer le portail de ce livre et empêcher que Millevaux envahisse le monde réel, mais elle se retrouvera à nouveau à errer dans le multivers des livres.

☙ **Si tu ne te retournes pas pour contempler Enracine**, elle peut sortir du livre avec les autres. Quelqu'un doit se dévouer pour fermer le portail, mais alors cette personne errera dans le multivers des livres, ou alors une autre biblionaute peut s'en charger, et ce sera elle qui subira ce sort.
☙ **Si Enracine sort du livre mais que son esprit est possédé par un horla**, celui-ci diffuse Millevaux dans le monde réel.
Ce phénomène est lent et réversible, le combattre sera l'objet d'une nouvelle aventure !

Cartes Orfraie et Enracine, recto

	ENRACINE Malgré les épreuves, ton esprit est resté pur. Tu peux l'affirmer auprès des autres, mais elles n'ont aucun moyen de te croire. À leurs yeux, il y a toujours une chance sur deux que tu sois possédée par un horla. Que fera Orfraie ?	**ENRACINE** Ton esprit est possédé par un horla. Tu dois garder le silence là-dessus et te comporter comme si ton esprit était pur. Ton intention secrète est de contaminer le monde réel avec Millevaux si on te laisse sortir du livre.

TRÉSOR SPIRITUEL : LA CHUTE À la fin de la page, tu es happée par la page suivante et disparais dans le livre profond. Lis en silence quelques passages suivants et réapparais au prochaine marque-page. Raconte aux autres biblionautes ton aperçu et comment cela t'a transformée. Lors de ton errance, tu as pu récupérer un de ces trois trésors au choix : La clef, le fétiche ou l'attache (prends la carte *Trésor de chute* correspondante). Chacun de ces trésors revient au groupe entier et correspond à un objet, souvenir, personnage secondaire glané dans le feuilletage.	**TRÉSOR SPIRITUEL: LA CHUTE** À la fin de la page, tu es happée par la page suivante et disparais dans le livre profond. Lis en silence quelques passages suivants et réapparais au prochaine marque-page. Raconte aux autres biblionautes ton aperçu et comment cela t'a transformée. Lors de ton errance, tu as pu récupérer un de ces trois trésors au choix : La clef, le fétiche ou l'attache (prends la carte *Trésor de chute* correspondante). Chacun de ces trésors revient au groupe entier et correspond à un objet, souvenir, personnage secondaire glané dans le feuilletage.	**TRÉSOR SPIRITUEL : LA MANNE** À la fin de la page, tu trouves un aliment végétal. Il s'agit d'une nourriture spirituelle qui te permet de régler un questionnement personnel. Tu peux la donner ou la garder pour toi. La biblionaute qui mange la manne peut dire à haute voix en quoi elle a réglé son questionnement personnel, ou garder ça pour elle.
TRÉSOR SPIRITUEL: LA MANNE À la fin de la page, tu trouves un aliment végétal. Il s'agit d'une nourriture spirituelle qui te permet de régler un questionnement personnel. Tu peux la donner ou la garder pour toi. La biblionaute qui mange la manne peut dire à haute voix en quoi elle a réglé son questionnement personnel, ou garder ça pour elle.	**TRÉSOR SPIRITUEL:** **TU CONSOLES UN PERSONNAGE** À l'intérieur de la page, tu peux passer un moment d'intimité avec un personnage dans la tourmente. Tu peux trouver les mots ou les gestes pour l'apaiser. Cela ne durera peut-être qu'un temps, mais c'est une accalmie bienvenue.	**TRÉSOR SPIRITUEL:** **UN PERSONNAGE TE CONSOLE** À l'intérieur de la page, tu peux passer un moment d'intimité avec un personnage. *(En silence ou à voix haute, comme tu préfères)* Tu arrives à lui confier ce qui te pèse sur le cœur en ce moment. Il trouve les mots et les gestes pour t'apaiser. Cela ne durera peut-être qu'un temps, mais c'est une accalmie bienvenue.
ENFER FORESTIER : **CHAROGNE** Entre deux paragraphes, tu dois traverser le fleuve Styx. Charogne te permet de traverser dans sa barque à condition que tu payes la **petite obole** (tu dois lui raconter un souvenir, à voix haute ou en silence).	**ENFER FORESTIER :** **LA FORÊT ÉLYSÉENNE** Cette forêt, rencontrée en cours de lecture, ressemble à un endroit ou à un moment idéal pour toi, ou à un de tes meilleurs souvenirs.	**ENFER FORESTIER :** **LA FORÊT DU TARTARE** Cette forêt, rencontrée en cours de lecture, ressemble au pire endroit ou au pire moment pour toi, ou à un de tes pires souvenirs.
ENFER FORESTIER : **LE LÉTHÉ** Entre deux paragraphes, tu dois traverser le fleuve Léthé. Tu ne peux le faire qu'en perdant un de tes souvenirs. Tu peux raconter le souvenir à haute voix avant de le perdre.	**ENFER FORESTIER :** **LE CERFBÈRE** En cours de lecture, tu rencontres ce terrible cerf à trois têtes, gardien des Enfers forestiers. Tu ne peux survivre à cette rencontre qu'en recourant au combat, à la ruse, à la séduction ou à la douceur.	**ENFER FORESTIER :** **PERCÉEFEUILLE** En cours de lecture, tu rencontres la déesse des Enfers forestiers. Vous passez un moment ensemble, cela peut être enrichissant mais pas sans séquelle. À l'issue de cette rencontre, tu repars le cœur en ruine, contaminée par la végétation, ou en train de te transformer en monstre. Si jamais tu trouves plus tard de la manne (un *Trésor spirituel*), tu peux espérer guérir.

TRÉSOR SPIRITUEL	**TRÉSOR SPIRITUEL**	**TRÉSOR SPIRITUEL**
TRÉSOR SPIRITUEL	**TRÉSOR SPIRITUEL**	**TRÉSOR SPIRITUEL**
ENFER FORESTIER	**ENFER FORESTIER**	**ENFER FORESTIER**
ENFER FORESTIER	**ENFER FORESTIER**	**ENFER FORESTIER**

TRÉSOR DE CHUTE :
LA CLEF

Elle permet, à la fin du livre,
de refermer la porte
vers le monde réel
(et donc empêcher
l'invasion par Millevaux)
sans qu'une biblionaute
ne se sacrifie et reste piégée
dans le multivers des livres.

TRÉSOR DE CHUTE :
LE FÉTICHE

Si à la fin du livre,
Orfraie se retourne
pour contempler Enracine
et que cette dernière
s'avère possédée par un horla,
le fétiche permet de l'exorciser
sans contrepartie.

TRÉSOR DE CHUTE :
L'ATTACHE

Si à la fin du livre,
Orfraie se retourne
pour contempler Enracine
et que cette dernière
s'avère avoir l'esprit pur,
l'attache permet de la ramener
dans le monde réel
sans contrepartie.

OUBLI :

Si lors d'une scène,
vous ressentez un malaise
ou une disharmonie,
passez sous silence une scène
comme si elle n'avait pas eu lieu.

REVISITATION :

Si lors d'une scène,
vous ressentez un malaise
ou une disharmonie,
dites comment
la scène se passe finalement.

TRÉSOR DE CHUTE	**TRÉSOR DE CHUTE**	**TRÉSOR DE CHUTE**